

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Dreambox berasal dari sebuah tim beranggotakan lima orang mahasiswa dengan latar belakang fakultas yang berbeda dan dibentuk pada tahun 2012 dalam rangka mengikuti kompetisi *Business Plan* bertemakan “*Technopreneurship*” yang diselenggarakan kampus tempat kelima anggota tersebut berkuliah yaitu Universitas Multimedia Nusantara (UMN).

Proposal aplikasi *property* “*Dream House*” yang diajukan oleh tim Dreambox berhasil keluar sebagai juara pertama dan masuk sebagai salah satu inkubator bisnis UMN. Akan tetapi, melihat kondisi dan situasi yang ada, pengembangan aplikasi “*Dream House*” menemui banyak kendala untuk diwujudkan. Dilandasi motivasi dan komitmen anggota-anggotanya, Dreambox berusaha mencari alternatif usaha lain yang masih termasuk dalam ranah *technopreneurship*.

Pivot pun dilakukan dari pembuatan aplikasi menjadi pembuatan *website* karena melihat adanya peluang di bidang tersebut dan hasil pengamatan di lapangan bahwa banyak perusahaan baik kecil maupun besar yang kurang memperhatikan tampilan *website* mereka. Padahal di era teknologi seperti sekarang, *website* merupakan salah satu media yang diandalkan oleh *customer* ataupun calon *customer* untuk memperoleh informasi mengenai perusahaan atau produk tertentu.

Dreambox kini tengah fokus sebagai *design* dan *IT consultant*. Jasa Dreambox dimulai dari pembuatan *website*, *corporate identity*, *branding*, serta *desktop application* (Dreambox, 2013).

2.2 Visi

Menjadi badan usaha mikro yang kreatif dan inovatif berbasis teknologi multimedia, serta menjadi konsultan yang inovatif yang memberikan solusi dalam mewujudkan impian pada bidang *IT* dan *design*.

2.3 Misi

1. Menjadi perusahaan *technopreneur* yang memberikan pelayanan yang professional dan menyeluruh sebagai *value-added* perusahaan.
2. Mengembangkan keterampilan *human resources* untuk menciptakan *competitive advantage*, sebagai bentuk pemanfaatan teknologi multimedia dengan kualitas yang bersaing.
3. Menjadi motivator bagi anak muda khususnya mahasiswa dalam memulai bisnis di bidang *technopreneurship*.

2.4 Struktur Organisasi CV Dreambox Creative Multitalenta



Gambar 2.1 Struktur Perusahaan Dreambox

Struktur organisasi perusahaan yang dimiliki CV Dreambox Creative Multitalenta terbagi atas beberapa bagian sehingga setiap bagian dapat didelegasikan dengan jelas. Struktur organisasi perusahaan Dreambox dapat dilihat pada gambar 2.1.

Berikut penjelasan jabatan dan fungsi kerja masing-masing.

- a. Direktur merupakan bagian tertinggi pada struktur organisasi perusahaan Dreambox. Direktur memiliki tugas untuk mengelola, mengawasi dan mengatur perusahaan serta mengambil keputusan akhir dari segala hal yang ada diperusahaan.
- b. Desain merupakan bagian yang berperan dalam mengerjakan desain sesuai dengan yang diinginkan oleh *client*. Desain bertugas untuk mengevaluasi TI dalam membuat desain pada suatu aplikasi, dan memiliki tanggung jawab dalam hasil akhir dari seluruh tampilan yang dikerjakan.
- c. TI merupakan bagian yang berperan dalam menciptakan suatu sistem aplikasi dengan cara mengimplementasikan sistem sesuai dengan keinginan *client*, serta tampilan yang telah dirancang oleh bagian Desain.
- d. Bisnis merupakan bagian yang berperan dalam semua yang berhubungan *marketing* dan keuangan. Bisnis memiliki tugas untuk mengatur keuangan perusahaan serta membuat laporan keuangan perusahaan dan juga mempromosikan perusahaan.

UMN